

Edukasi Bagian Tumbuhan Melalui *Digital Storytelling* dan *Finger painting* Pada Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Depok

Agustin Yumita¹, Novia Delita²

¹Program Studi Farmasi, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

²Program Studi Pendidikan Apoteker, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

E-mail: ¹agustin_yumita@uhamka.ac.id, ²noviadelita@uhamka.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi memiliki banyak dampak positif maupun negatif bagi anak usia 0-5 tahun yang memerlukan banyak eksplorasi dalam merangsang tumbuh kembangnya. Teknologi menjadi bermanfaat ketika digunakan secara tepat dalam media belajar anak. *Digital storytelling* dan *fingerpainting* merupakan satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang mampu menarik minat anak dalam belajar. Anak sejak dini dikenalkan untuk dekat dengan lingkungan sekitar melalui pemahaman bagian tumbuhan menggunakan *digital storytelling*, pengenalan warna dasar dan perpaduannya hingga meningkatkan motorik halus melalui *fingerpainting*. Kegiatan dilakukan pada anak usia 4 dan 5 tahun. Tahapan kegiatan terdiri dari survei lapangan sekaligus perijinan, tahapan persiapan membuat media *digital storytelling* dan *fingerpainting*, tahapan pelaksanaan dan terakhir tahap evaluasi melalui wawancara dengan guru mengenai perubahan sikap anak-anak sejak awal hingga kegiatan selesai. Kegiatan ini didampingi oleh beberapa guru yang memahami secara baik karakter masing-masing anak. Guru memberikan penjelasan secara langsung dampak dari kegiatan ini terhadap anak baik secara positif maupun tidak. Media *digital storytelling* berupa video singkat mengenai bagian tumbuhan dan fungsinya. Media *fingerpainting* berupa racikan warna yang nantinya akan dipraktikkan secara langsung didepan peserta. Hasil dari kegiatan ini, anak mengalami peningkatan pengetahuan mengenai bagian tumbuhan, warna hingga perubahan sikap dari malu dan takut kotor menjadi antusias mengaplikasikan cat dijemarinya pada kertas melalui gambar tumbuhan.

Kata kunci: digital storytelling, edukasi, fingerpainting, tumbuhan, usia dini.

Abstract

Technological advances have many positive and negative impacts on children aged 0-5 years, who require much exploration to stimulate their growth and development. Technology becomes useful when used appropriately in children's learning media. Digital storytelling and fingerpainting are some of the many learning methods that attract children's interest. Children are introduced from an early age to being close to the surrounding environment through understanding plant parts using digital storytelling, introducing primary colors and their combinations, and improving fine motor skills through fingerpainting. Activities carried out for children aged 4 and 5 years. The activity stages consist of a field survey and permits, the preparation stage for creating digital storytelling and fingerpainting media, the implementation stage, and the evaluation stage through interviews with teachers regarding changes in children's attitudes from the start until the activity is completed. This activity is accompanied by several teachers who understand each child's character well. The teacher provides a direct explanation of this activity's positive and negative impact on children. Digital storytelling media is in the form of short videos about plant parts and their functions. Fingerpainting media is a mixture of colors practiced directly in front of the participants. As a result of this activity, children experienced increased knowledge about plant parts and colors and a change in attitude from being shy and afraid of getting dirty to being enthusiastic about applying paint on their fingers to paper through pictures of plants.

Keywords: digital storytelling, education, fingerpainting, plants, early childhood.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini turut merasakan laju perkembangan teknologi yang kian canggih. Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2022 menunjukkan, hampir separuh anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan *handphone (HP)* atau *gadget*. Persentase yang menggunakan *gadget* pada anak usia 0-4 tahun atau balita 25,5% dan usia 5-6 tahun 52,76%. Anak usia dini dalam kisaran 0-5 tahun tentu membutuhkan banyak eksplorasi untuk merangsang tumbuh kembangnya. Padahal diusia tersebut, secara fitrahnya anak-anak banyak melakukan kegiatan bermain. Kegiatan bermain tersebut mampu memfasilitasi semua aspek perkembangan anak, dimana salah satunya perkembangan motorik [1]. Anak dengan kemampuan motorik baik nantinya akan membantu dirinya dalam memecahkan berbagai masalah sederhana yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari tanpa bantuan dari orang lain maupun orang tua [2]. TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Depok merupakan salah satu tempat pendidikan bagi anak usia dini bagi masyarakat sekitar Depok khususnya.

Naturalis Intelligences atau kecerdasan naturalis adalah satu dari bagian *Multiple Intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam mengapresiasi alam dan lingkungan sekitar. Dalam kehidupan sehari-hari, anak melihat dan mengenal makhluk hidup lainnya. Pentingnya kecerdasan naturalis juga diperlukan anak usia dini untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang cinta dengan alam sekitar. Pengenalan dan pemahaman akan lingkungan sekitar, dan melestarikan alam sekitar, harus dikembangkan sejak anak usia dini. Sejak dini anak diajarkan untuk mengenal dan memahami kondisi alam, baik flora maupun fauna [3].

Anak akan dibekali ilmu mengenai bagian-bagian tumbuhan melalui *digital storytelling* dengan media video dongeng dan anak mampu mengaplikasikan sesuatu yang dilihat dan didengar melalui *finger painting*. Dalam kegiatan *digital storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *digital storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada audience. *Digital storytelling* merupakan penggabungan seni dalam bercerita dengan memanfaatkan media berbasis komputer, narasi audio, klip video, teks hingga musik yang berlangsung antar 2 hingga 10 menit [4].

Finger painting adalah aktivitas menggambar dengan jari sehingga mampu mengembangkan ekspresi melalui media lukis dengan gerakan tangan, imajinasi dan kreasi, mengembangkan fantasi, melatih otot-otot tangan atau jari, melatih kecakapan mengkombinasikan warna, koordinasi otot dan mata, memupuk perasaan terhadap gerakan tangan dan keindahan [5]. *Finger painting* memberikan pengaruh terhadap perkembangan motorik halus anak usia prasekolah di TK Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan [6]. Aktivitas seperti bermain *finger painting* mampu melatih indera peraba anak karena anak menggunakan jari untuk menyentuh secara langsung adonan warna dalam aktivitas menggambar. Nantinya anak akan berfikir lebih fokus sehingga imajinasi anak menjadi berkembang dan berdampak pada kemampuan merespon lebih tepat dan lancar [7].

Dalam rangka pembentukan karakter siswa di TK Aisyiyah Bustanul Atfal 1 Depok, tidak saja dilakukan melalui proses-proses pembelajaran di kelas. Ada banyak media yang bisa dikembangkan dan dilaksanakan dalam kerangka pengembangan kepribadian siswa tersebut yaitu salah satunya melalui *digital storytelling* dan *finger painting*. Kegiatan ini nantinya diharapkan mampu membantu guru dalam mengembangkan kecerdasan naturalis anak. Anak pada usia ini memiliki rasa ingin tau yang besar dalam mengetahui berbagai hal. Sehingga dengan kegiatannya ini anak mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai bagian tumbuhan melalui *digital storytelling*, mengenali warna melalui penggabungan antar warna dan siswa diminta mengungkapkan kembali bagian-bagian tumbuhan yang dilihat melalui *finger painting*.

2. METODE

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA)1 Depok pada tanggal 23 November 2023. Tim pengabdian merupakan dosen dari Program Studi Farmasi dan Program Studi Pendidikan Apoteker, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Dalam kegiatan ini, sasarannya adalah anak usia 4 hingga 5 tahun TK A ABA 1 Depok yang berjumlah 18 anak. Kegiatan ini memiliki beberapa tahapan, yakni: (1). Survey lapangan, wawancara dan perijinan, (2). Tahap Persiapan *digital storytelling* dan Media *Finger painting*, (3). Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dilokasi kegiatan, (4). Tahap evaluasi kegiatan PKM.

1). Survey lapangan, wawancara dan perijinan

Pada kegiatan ini diawali dengan survey lokasi, wawancara dan perijinan kegiatan kepada pihak mitra melalui Kepala Sekolah TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Depok. Proses perijinan secara resmi dalam bentuk Surat Pengantar dari Fakultas Farmasi dan Sains UHAMKA yang ditujukan kepada Kepala Sekolah TK ABA 1 Depok. Disamping itu, wawancara secara langsung untuk melihat dan menganalisis kebutuhan anak, menyepakati tujuan dan tema kegiatan yang akan dilakukan.

2). Tahap Persiapan *Digital Storytelling* dan Media *Finger painting*

Setelah proses perijinan selesai, tujuan dan tema sudah dipilih. Maka selanjutnya, dipersiapkan video mengenai bagian tumbuhan dengan warna dan suara yang menarik sehingga mudah difahami peserta. Media untuk *finger painting* diuji coba dilaboratorium dengan menggunakan bahan berupa: tepung tapioka 2 sdm, minyak goreng 2 sdm, sabun cuci piring 1 sdm, aquades 250 ml, pewarna makanan (merah, kuning dan biru). Untuk prosedurnya: Masukkan tepung tapioka dan aquades kedalam panci, aduk hingga homogen. Kemudian dipanaskan diatas hotplate. Masukkan sabun cuci piring, aduk hingga terbentuk konsisten kental. Campurkan dengan minyak goreng, aduk hingga adonan mengkilat. Adonan dibagi dalam 3 wadah yang kemudian dicampurkan dengan masing-masing warna merah, kuning dan biru.

3). Tahap pelaksanaan kegiatan

Kegiatan berlangsung pada hari Kamis, 23 November 2023 pada jam 08.30 Wib. Kegiatan diawali dengan pengenalan diri narasumber, mengajak peserta berdoa, dan merangsang pengetahuan dasar peserta tentang bagian tumbuhan. Narasumber menampilkan video mengenai bagian tumbuhan yang berdurasi 6-7 menit, kemudian peserta diberikan gambar yang ditampilkan dalam layar proyektor untuk mengulang bagian-bagian tumbuhan tadi. Selanjutnya, narasumber kedua akan memberikan workshop menggunakan 3 warna dasar (merah, kuning, biru) yang ketika dicampurkan antara 1 warna dengan warna lainnya akan menghasilkan warna baru. Kemudian hasil campuran tersebut digunakan untuk *finger painting* menggambar bagian tumbuhan pada kertas A4. Peserta akan menceritakan hasil karyanya didepan kelas. Kegiatan ditutup dengan berdoa, dokumentasi foto dan makan snack.

4). Tahap Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan PKM dilakukan pada hari yang sama dengan pelaksanaan kegiatan, yakni dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap peserta yang dibantu oleh 3 orang guru yang merupakan wali kelas peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dihadiri oleh 18 peserta yang terdiri dari 6 siswa dan 12 siswi. Kegiatan dimulai pada pukul 08.30 pagi yang dibuka dengan membaca hapalan surah pendek alquran. Peserta merupakan siswa/i TK A pada usia 4-5 tahun. Saat observasi awal, terlihat

bahwa anak-anak belum banyak mengenali bagian-bagian tumbuhan. Sehingga dengan diberikan video dongeng mampu menarik minat peserta dalam belajar mengenali bagian tumbuhan tersebut secara mudah. Video dongeng berdurasi 6-7 menit, setelah video ditayangkan, trainer mengajak peserta untuk mengulang kembali apa yang sudah ditunjukkan dalam video. Materi dalam video menunjukkan bagian akar, letak akar didalam tanah dan manfaatnya dalam menegakkan tumbuhan hingga menyerap air dan mineral. Peserta juga ditunjukkan bagaimana pergerakan air dan mineral yang diserap akar disalurkan melalui batang menuju daun. Daun bernafas menghirup udara karbondioksida dan menangkap sinar matahari untuk tumbuh dan berkembang. Air dan karbondioksida pada daun diolah menjadi makanan untuk tumbuhan dengan bantuan sinar matahari, sehingga mengeluarkan oksigen yang dibutuhkan oleh manusia. Peserta juga ditunjukkan bahwa pohon juga berbunga untuk bisa menghasilkan buah. Didalam buah terdapat biji yang nantinya bisa menjadi tumbuhan baru dalam bentuk tunas. Dongeng digital mampu meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun [8]. Video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi anak dalam belajar, memberikan pengetahuan hingga menstimulasi siswa dalam berfikir dan mengingat apa yang sudah dipelajari [9].



Gambar 1. Pengenalan Bagian Tumbuhan Melalui *digital storytelling*

Dalam kegiatan *finger painting*, media yang digunakan berupa cat yang dibuat dari adonan tepung kanji yang diberikan pewarna makanan. Adonan cat yang terdiri dari warna dasar seperti merah, kuning dan biru. Trainer mengajak peserta untuk menyebutkan warna tersebut dan kemudian memadupadankan 2 warna atau lebih sehingga menghasilkan warna baru. Peserta menunjukkan antusias yang cukup tinggi ketika warna baru muncul dan mencoba mengenali warna baru tersebut. Kegiatan *finger painting* menggunakan tepung singkong mampu memberikan peningkatan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun [10]. Dari kegiatan ini, beberapa anak awalnya menunjukkan sikap malu-malu dan takut karena belum terbiasa dalam mengaplikasikan jari jemarinya saat menorehkan lukisan. Anak menganggap bahwa melukis harus menggunakan kuas atau pensil warna karena lebih mudah dan rapi dibandingkan dengan goresan jemarinya yang basah dan kotor. Trainer menunjukkan pada layar proyektor contoh tumbuhan yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari seperti tomat, wortel, cabe, bunga mawar dll. Hasil *finger painting* memperlihatkan 12 anak mampu berimajinasi dan mengaplikasikan adonan cat menjadi berbagai bentuk tumbuhan, disamping itu anak-anak lain mampu menorehkan adonan cat menjadi bentuk lainnya seperti garis, lingkaran ataupun hanya menggabungkan satu warna dengan warna lainnya karena rasa penasaran.



Gambar 2. Kegiatan Pengenalan Warna Dasar dan Pencampurannya



Gambar 3. Hasil *Finger painting* peserta

Kegiatan *finger painting* mampu meningkatkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar serta kreativitas dan seni anak menjadi meningkat [11]. Setelah kegiatan *finger painting* selesai, peserta diberikan snack dan souvenir sebagai reward karena sudah aktif dalam kegiatan. Pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung dengan lancar, peserta juga mudah diajak berbicara dan menjawab pertanyaan ketika ditanya. Adapun kekurangan dalam kegiatan ini seperti waktu yang cukup pendek, suara yang tumpang tindih saat kegiatan *digital storytelling* dengan speaker sekolah lain, persiapan awal yang cukup lama serta kegiatan pretest dan posttest yang hanya dilakukan melalui wawancara terhadap guru sebagai wali kelas yang sehari-hari mendampingi anak disekolah. Hasil wawancara dengan guru inilah menjadi acuan mengenai kegiatan yang memberikan dampak positif atau tidak melalui respon perubahan sikap anak selama kegiatan berlangsung.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak antusias saat diajak mengenali bagian tumbuhan melalui video dongeng dan merespon ketika ditanyakan ulang. Disamping itu, saat

bermain sesuatu yang kotor menjadi tidak risih dan takut ketika memegang benda yang cair, siswa juga mengalami penambahan wawasan mengenai warna dasar dan pencampuran warna dasar. Dengan demikian, perlu adanya media yang menarik dalam mengembangkan motorik halus anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini mengucapkan terima kasih atas dukungan dari LPPM UHAMKA melalui hibah Program Kemitraan Masyarakat 2023 Batch 1 2023/2024 dan guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 1 Depok yang sudah bekerjasama selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Askandari, F. Fadillah, and A. Yusuf, “eningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Pembelajaran Melukis Dengan Jari Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 8, pp. 1–14, 2014.
- [2] G. Aspiah, B. Rahardjo, and F. Rozie, “Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Finger Painting Untuk Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus.,” *J. Smart PAUD*, vol. 3, no. 2, pp. 62–71, 2020.
- [3] A. N. Firdausyi, Noormawanti, and L. Marlisa, “Implementasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Dalam Tema Belajar “Aku Cinta Indonesia”,” in *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Metro*, 2022, pp. 69–75.
- [4] B. R. Robin, “The Effective Uses Of Digital Storytelling As a Teaching and Learning Tool,” in *Handbook of Research On Teaching Literacy Through The Communicative and Visual Arts Volume II*, New York and London: Routledge; Taylor & Francis Group, 2008, p. 429.
- [5] E. Saputri, “Aplikasi Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada An. M Usia Prasekolah Di Desa Karang Tengah Kecamatan Tanggeung Kabupaten Cianjur,” *J. Lentera*, vol. 4, no. 1, pp. 28–35, 2021.
- [6] L. Maghfuroh and K. C. Putri, “Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di Tk Sartika I Sumurgenuk Kecamatan Babat Lamongan,” *J. Ilm. Kesehat.*, vol. 10, no. 1, pp. 36–43, 2017.
- [7] W. Amalia and F. Mayar, “Perkembangan Motorik Halus melalui Metode Finger Painting,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 9158–9162, 2021.
- [8] M. Fuadah, D. R. Tiara, and E. Pratiwi, “Pengaruh Dongeng Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 –6 Tahun,” *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, pp. 301–309, 2022.
- [9] Baiq Tasya Nuraini and Anak Agung Gede Agung, “Video Cerita Bergambar Digital Pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 2, pp. 173–182, 2022, doi: 10.23887/paud.v10i2.48754.
- [10] R. Wahyuni and Erdiyanti, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 28–40, 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.5.
- [11] F. L. Basa, J. Sutarto, and D. Setiawan, “Finger Painting Learning To Stimulate Motor Development in Early Childhood,” *J. Prim. Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 193–200, 2020, doi: 10.15294/jpe.v9i2.37340.